



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
Comunicação Visual Design

Representatividade em quadrinhos: Uma história em quadrinhos como ferramenta de divulgação científica

Camila Rodrigues de Athayde Pinto
Orientação: Marcelo Ribeiro
Co-orientação: Henrique Souza

Rio de Janeiro
2021

Camila Rodrigues de Athayde Pinto

Representatividade em quadrinhos: Uma história em quadrinhos como ferramenta de divulgação científica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em **Comunicação Visual Design**

Orientação: Marcelo Ribeiro
Co-orientação: Henrique Souza

Rio de janeiro
2021

CIP - Catalogação na Publicação

RRC183 Rodrigues de Athayde Pinto, Camila
rr Representatividade em quadrinhos: Uma história em
quadrinhos como ferramenta de divulgação científica /
Camila Rodrigues de Athayde Pinto. -- Rio de
Janeiro, 2021.
71 f.

Orientador: Marcelo Gonçalves Ribeiro.
Coorientador: Henrique Cesar da Costa Souza.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2021.

1. Divulgação Científica. 2. Histórias em
Quadrinhos. I. Gonçalves Ribeiro, Marcelo, orient.
II. Cesar da Costa Souza, Henrique, coorient. III.
Título.

Aos meus pais, Edna e Nélio, meus irmãos,
Marta e Ed, e meu namorado, Marcos.

Agradecimentos

Muitas vezes, quando pensamos no que significa terminar uma graduação, associamos a ideia da monografia. No entanto, para chegar a esse momento, muitas experiências são necessárias. São anos de faculdade, de aulas, aprendizados, mentores, amigos e referências. E, sem dúvida, cada detalhe impactou esse trabalho. Teve incêndio, descaso, falta de salas, corte de luz, água, violência, pandemia. Teve falta de pagamento de bolsas, de salários e de verba. E, apesar disso, muitas pessoas conseguem seguir esse caminho de absorver o melhor que a UFRJ tem a oferecer, e chegar ao dia em que concluem essa história. Apesar de todos os problemas, a UFRJ é feita de pessoas que ensinam, acolhem, discordam, debatem e coexistem. Pessoas que lutam todos os dias para que se cumpra o direito de se ter um ensino acessível a todos. E é por isso que agradeço a cada uma dessas pessoas, que usam sua voz para defender nossa Universidade. Sem elas, esse trabalho não estaria aqui.

Agradeço imensamente à meus colegas e professores, que enfrentaram com alegria e resiliência todos os dias. Aos amigos que fiz, com quem dividi trabalhos, projetos, risadas e as melhores memórias que guardo dessa graduação. Pretendo levá-los comigo pelo resto da vida. Aos funcionários da faculdade, que sempre estiveram lá dando todo o suporte possível, mesmo com todas as dificuldades. E aos meus orientadores, por terem tido a paciência e a dedicação de me guiar nessa monografia. Todos vocês foram gigantes.

À minha família e meus amigos, agradeço o apoio de toda uma vida, e que me permitiu ter a força para não desistir. Ainda que eu tivesse todos os recursos do mundo, se eu não tivesse vocês eu provavelmente não conseguiria.

Resumo

Inicialmente, a divulgação da ciência foi muito útil a interessados em inovações tecnológicas, como aristocratas, comerciantes e industriais. No entanto, foi observada a importância dessas informações como estratégia para formação de um povo crítico. Para alcançar esse público, diversos foram os recursos usados por divulgadores de ciência. As narrativas visuais são histórias contadas através de imagens e se provaram com um grande potencial de entreter e principalmente comunicar. Neste trabalho investigou-se os recursos que tornam a divulgação científica interessante para o público, e principalmente a mídia de histórias em quadrinhos. Vista por muito tempo como um objeto pobre de valor cultural, as HQs provam sua capacidade de comunicar histórias, contextos e ideias, e foi utilizada como forma de divulgação científica nesse projeto. Foi realizada uma história em quadrinhos acerca do trabalho de iniciação científica “Quadrinhos e Diversidade: a evolução e influências da representatividade nas publicações da editora Marvel”. Ao final, foi possível construir não só uma história em quadrinhos, como também um caminho que permite a adaptação de outros projetos de divulgação para essa mídia.

Palavras-chave: Divulgação Científica; Histórias em quadrinhos.

Abstract

Initially, the dissemination of science was very useful to those interested in technological innovations, such as aristocrats, traders and industrialists. However, the importance of this information was observed as a strategy for the formation of a critical people. To reach this audience, several resources were used by science disseminators. Visual narratives are stories told through images and have proven to have great potential for entertaining and mainly communicating. In this work, we investigated the resources that make scientific dissemination interesting to the public, and especially the comic books media. Seen for a long time as a poor object of cultural value, comics prove their ability to communicate stories, contexts and ideas, and it was used as a means of scientific dissemination in this project. A comic book was made about the scientific initiation research "Comics and Diversity: the evolution and influences of representativeness in Marvel publisher publications". In the end, it was possible to build not only a comic book, but also a path that allows the adaptation of other dissemination projects for this media.

Keywords: Scientific Divulgateion; Comics.

Lista de Figuras

Fig. 1: Um volume da coleção Primeiros Passos da editora Brasiliense e capas das revistas Globo Ciência e Galileu, ambas da Editora Globo.

Fig. 2 História em quadrinhos de Rudolphe Töpffer.

Fig. 3: Capa de uma publicação do Coletivo Wimmen's Comix.

Fig. 4: Capas de volumes de X-men e Pantera Negra, ambos da Editora Marvel.

Fig. 5: Imagens da publicação Ms. Marvel, da Editora Marvel.

Fig. 6: Quadro da publicação Ms. Marvel, da Editora Marvel.

Fig. 7: Imagens de exemplos dos elementos das histórias em quadrinhos, adaptadas de McCloud, 1995.

Fig. 8: Arte de Ms. Marvel, por Adrian Alphona.

Fig. 9: Arte de Steve Ditko, para Homem Aranha.

Fig. 10: Página do livro Desvendando os Quadrinhos, por Scott McCloud

Fig. 11: Espelho da história em quadrinhos

Fig. 12: Paleta de cores utilizada no projeto.

Fig. 13: A) Pincel digital utilizado na colorização. B) Exemplos das texturas das ilustrações.

Fig. 14: Baloneamento e quadros

Fig. 15: Informações da tipografia.

Fig. 16: Detalhes da tipografia manuscrita da capa.

Fig. 17: Capa da história em quadrinhos final.

Sumário

1.1. Importância	9
1.2. Divulgação em mídias gráficas	9
1.3. Divulgação em Redes sociais	10
2.1. Roteiro e Storyboard	11
2.2. Histórias em quadrinhos	11
2.2.1 Histórico	12
2.2.2 Quadrinhos e representatividade	14
2.2.3. Histórias em quadrinhos na educação	19
2.2.4 Elementos	20
2.2.5 Narrativa dos quadrinhos	22
3.1 Objetivos	23
3.1.1. Geral	23
3.1.2. Específicos	23
3.2 Pesquisas com o público	23
3.2.1 Questionários	23
3.2.2 Triagem dos Dados	24
3.3. Seleção de projeto de iniciação científica	26
3.4. Roteiro	26
3.5 Escaleta e Caminho de Ferro	27
3.6 Rascunhos	31
3.7. Artefinalização	33
3.7.1 Colorização	33
3.7.2 Balonamento e tipografia	35
3.7.3 Páginas Finalizadas	36
4. Conclusão	39
Bibliografia	40
Apêndice 1: Questionário	44
Apêndice 2: Escaleta	45
Apêndice 3: História em Quadrinhos Completa	53

1. Divulgação científica

1.1. Importância

A divulgação científica consiste na veiculação de informações sobre ciência e tecnologia, adaptadas por meio de diversos recursos e técnicas para o público leigo (Bueno, 1985, apud Gonçalves, 2008).

Segundo Gonçalves (2008), existe um grande debate acerca do surgimento da divulgação científica. Alguns estudiosos consideram a divulgação intrínseca à produção científica, enquanto outros dizem que ela surgiu de fato no século XVII como uma necessidade da própria ciência moderna.

Inicialmente, a divulgação da ciência foi muito útil a interessados em inovações tecnológicas, como aristocratas, comerciantes e industriais (Gonçalves, 2008). No entanto, foi observada a importância dessas informações como estratégia para formação de um povo crítico e capaz de exercer sua cidadania e menos propenso à manipulação dos grupos dominantes (Vieira, 1999).

Segundo o químico Ronald Hoffman, o conhecimento científico é fundamental para uma sociedade democrática, uma vez que as pessoas conseguem tomar suas próprias decisões (Vieira, 1999).

Os objetivos da propagação dessas informações visam comunicar os avanços científicos das pesquisas e as consequências desses avanços na sociedade (Hernando, 2000, apud Gonçalves, 2008). E assim como outras formas de comunicação, a divulgação científica não é dotada de neutralidade, podendo ser usada como forma de dominação cultural e geração de poder dependendo de quem propaga essa informação (Foucault, apud Gonçalves, 2008)

1.2. Divulgação em mídias gráficas

No Brasil, a divulgação científica tem seus primeiros registros com a vinda da corte portuguesa para o Rio de Janeiro que inaugura a Imprensa Régia (Massarani, 1998). Mas é na década de 1920 que se estabelece de fato a comunidade científica brasileira, que luta por melhores condições de se fazer ciência no país por meio da divulgação das pesquisas. A universidade tem sido o berço da pesquisa científica no Brasil, e a divulgação dos seus projetos de pesquisa tem sido fundamental para a validação da própria instituição (Afonso 2016; Silva, 2002).

A Editora Brasiliense, que desde seu surgimento em 1940, já tinha uma grande importância na circulação de informações, começou a publicação da coleção “Primeiros Passos” no fim da década de 1970, visando um público jovem e com uma linguagem menos acadêmica

(Lemos, 2014). Já em 1982, foi fundada a revista de divulgação científica *Ciência Hoje*, com o intuito de integrar a ciência ao cotidiano, sendo a precursora de outras revistas do gênero, como a *Globo Ciência* - posteriormente *Galileu* - e a *Superinteressante* (Gonçalves, 2008).



Fig.1: Um volume da coleção *Primeiros Passos* da editora Brasiliense e capas das revistas *Globo Ciência* e *Galileu*, ambas da Editora Globo.

1.3. Divulgação em Redes sociais

Com a internet, a publicação de trabalhos científicos e disseminação científica foi facilitada. Entretanto, ao depender da revisão de editores e da burocracia das revistas de publicação, a comunicação ainda é lenta entre os cientistas. Por isso, canais informais têm ganhado cada vez mais espaço por permitir essa troca rápida de informações científicas (Silva, 2002).

E assim como na publicação científica, a divulgação para o público leigo também usufrui de grandes vantagens. Com os sites de redes sociais, o compartilhamento de informações e produção de conteúdos nunca foi mais fácil. Segundo Recuero (2010), redes sociais sempre existiram, e são formadas pelos atores - as pessoas - e as suas conexões. Os sites de redes sociais, como Facebook, Instagram e Youtube são as ferramentas dessas redes na internet, permitindo essa troca rápida de informações e com um grande alcance pelo público.

O uso de recursos narrativos e visuais ajudam a atrair a atenção das pessoas. Muitas vezes, associam à ciência o rótulo de ser algo complicado e difícil, mas a adaptação da linguagem e do formato dessas informações, conseguem trazer o interesse do grande público (Carvalho, 2016).

2. Narrativas Visuais

Narrativas visuais ou gráficas são histórias contadas através de imagens. (Eisner, 2005). Entre seus principais representantes estão os filmes e as histórias em quadrinhos, ambos definidos como artes sequenciais. E assim como qualquer forma de comunicação, essas sequências de imagens estão sujeitas a interpretação de quem as vê (Kress e van Leeuwen, 2006).

Segundo Gancho (2004), as narrativas clássicas são compostas dos seguintes elementos:

- Enredo: conjunto dos fatos de uma história.
- Personagem: é quem realiza a ação da história;
- Tempo: pode ser a época histórica, a duração da história e a ordem dos fatos do enredo;
- Espaço: local onde se passa a ação;
- Narrador: elemento estruturador da história, é quem narra os eventos.

Histórias têm sido usadas como formas de transmitir informações, compartilhar experiências, entretenimento e interação social desde sempre (Eisner, 2005; Hack e Guedes, 2013). Além disso, contar histórias é uma ferramenta muito usada no processo de aprendizado desde a antiguidade (Knowles, Holton e Swanson, 1998 apud Hack e Guedes, 2013).

Quando acompanhamos uma trama, temos a jornada emocional: os sentimentos que sentimos com os altos e baixos de uma história. Essa jornada emocional intriga, e ajuda a criar empatia: a capacidade de reconhecer e compartilhar os estados mentais do outro (Lupton, 2017).

2.1. Roteiro e Storyboard

Gustav Freytag, um romancista alemão, definiu o enredo de uma obra dramática em cinco partes (Lupton, 2017): exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e desfecho.

De acordo com Syd Field (2001), o roteiro de uma história estabelece a sequência dos fatos e permite organizá-los dentro de três atos, que contêm as cinco partes de Freytag. O Primeiro Ato, corresponde à exposição, que Aristóteles define como o momento de apresentar o tempo, o espaço da ação. O Segundo Ato corresponde à ação dramática, onde temos o aumento da ação, o clímax e o declínio da ação da história. Nesse ato, o protagonista enfrenta os obstáculos para cumprir o seu propósito nessa narrativa. Por fim, o Terceiro Ato, é o momento de desfecho da ação. Para Field, entre os Atos são necessários pontos de virada.

Ao escrever uma narrativa visual, para Will Eisner (2005), é necessário estabelecer o conceito da história, sua descrição, a construção da sequência narrativa e por fim a tradução dessa sequência em imagens.

Para o planejamento visual dessa narrativa, são usados Storyboards, que consistem em sequências de imagens que narram a história do início ao fim, já estabelecendo alguns códigos visuais. Para a designer industrial Mengyan Li, a forma como se conta uma história é uma ferramenta de conquistar o público e fazê-lo se interessar por uma ideia (Lupton, 2017).

2.2. Histórias em quadrinhos

2.2.1 Histórico

Histórias em Quadrinhos podem ser definidas como narrativas sequenciais em que texto e imagem se unem (Eisner, 1989). O surgimento delas foi possível graças ao desenvolvimento das técnicas de impressão, possibilitando a reprodução de ilustrações (Oliveira, 2005).

Em 1827, o suíço Rudolphe Töpffer foi um dos primeiros a fazer uso de desenhos com textos para contar histórias (Oliveira, 2005). No Brasil, Angelo Agostini publicava suas histórias já em 1869 (Cirne, 1990 apud Gomes 2014). Anos depois, jornais estadunidenses faziam o uso de histórias em quadrinhos para disputar pelo público em 1895 (Oliveira, 2005). Já no século XX, tiras semanais se popularizaram, estampando jornais ao redor do mundo, e na década de 1930, surgem as revistas em quadrinhos, com temáticas que envolviam ficção e terror (Cunha, 2013). E nesse período, as histórias de super heróis se popularizaram, dando início a era de ouro dos quadrinhos, fundamental para manter os ânimos da juventude nos Estados Unidos durante a 2ª guerra mundial (Mazur e Danner, 2014).

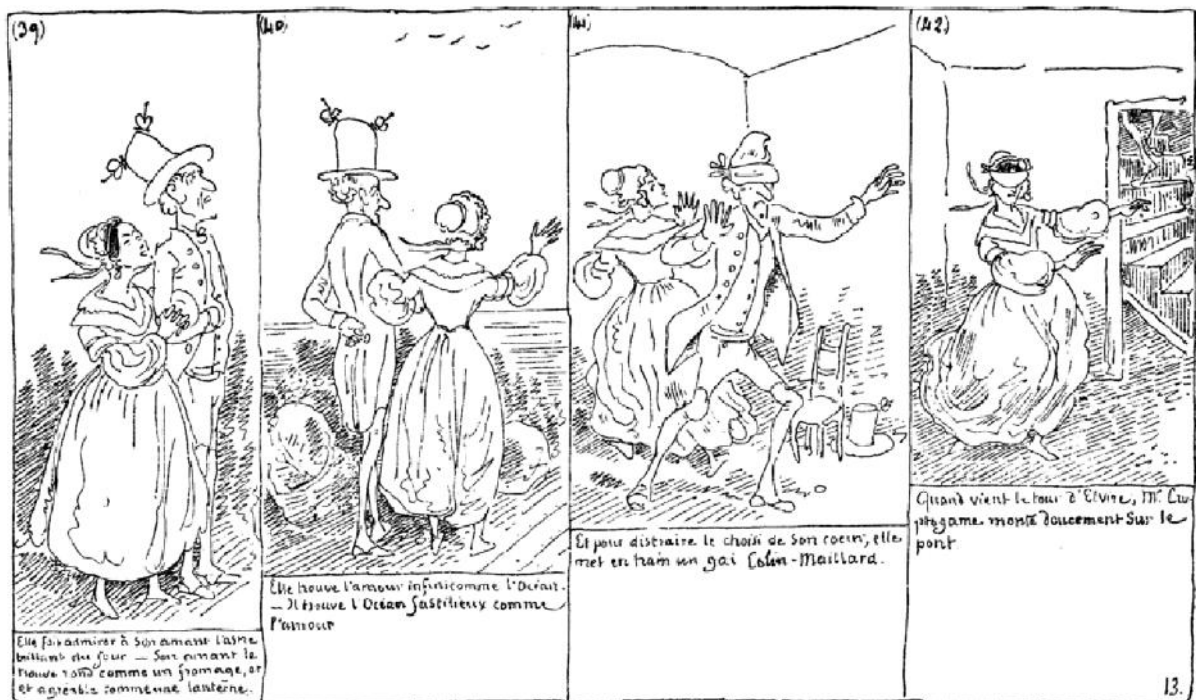


Fig.2 História em quadrinhos de Rudolphe Töpffer.

No período pós 2ª guerra, a popularidade das histórias de super heróis diminuiu, dando espaço a outros gêneros e a um público jovem adulto (Mazur e Danner, 2014). E com essa diversidade em temáticas mais maduras, olhares conservadores começaram a se preocupar com a influência nos jovens. Nesse cenário, o psiquiatra Frederic Wertham publica “A Sedução dos Inocentes”, um artigo sensacionalista e com uma análise tendenciosa,

descrevendo os riscos que essas histórias em quadrinhos representam para o público infante-juvenil (Chinen, 2013). De acordo com Chinen, Wertham associou a leitura de quadrinhos por jovens infratores, ignorando que todos os jovens consumiam quadrinhos e a maior parte não infringia a lei. Apesar da publicação do psiquiatra ter sido facilmente refutada do ponto de vista científico, o movimento anti-quadrinhos já havia ganhado força e conseguiu pressionar as autoridades a criarem em 1954 o Código dos Quadrinhos para censurar e controlar o conteúdo dos quadrinhos, originando uma crise imensa no mercado editorial. .

Com toda essa crise chegou ao fim a era de ouro, que foi sucedida pela era de prata dos quadrinhos, onde as publicações de super heróis sofreram com diversas reformulações e censuras. Segundo Mazur e Danner (2014), a limitação no cenário dos quadrinhos levou diversos artistas a migrar para o cenário underground, produzindo HQs para o público adulto, retratando temáticas polêmicas, tabus e críticas políticas. Segundo os autores, esse movimento underground também permitiu uma liberdade muito grande na estética e na arte das produções, que não precisavam mais seguir o padrão comercial. Porém, diversas artistas mulheres acusaram o sexismo no meio underground, justificado como liberdade de expressão.

Ainda que tenha começado com o intuito de liberdade de expressão, o cenário underground dos quadrinhos continua um ambiente extremamente masculino e sexista (ibid., p.33). Trina Robbins, historiadora de quadrinhos e cartunista que participou logo do começo do movimento underground, identificou de cara o conteúdo machista das publicações. Ela e outras artistas, como Lee Marrs, Sharon Rudahl, Pat Moodian, Aline Kominsky, decidiram criar sua própria editora em 1972, o *Wimmen's Comix Collective*. As principais temáticas das suas publicações eram em resposta a hipersexualização das personagens femininas dos quadrinhos underground. Elas retratavam o corpo e o comportamento feminino sob uma ótica feminina.

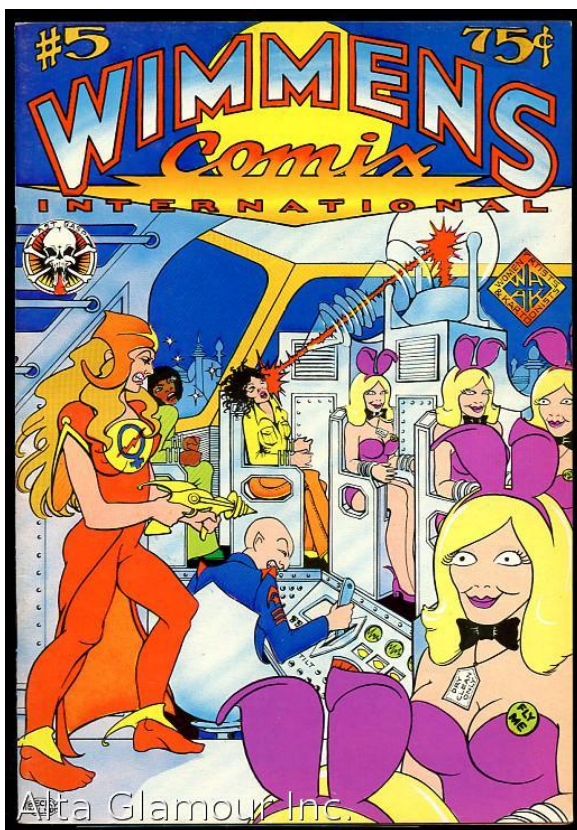


Fig.3: Capa de uma publicação do Coletivo Wimmen's Comix.

Assim como o cenário underground estadunidense, os quadrinhos europeus também cresciam fortemente (ibid., p.11). Quadrinhos como Barbarella, Valentina, Tenente Blueberry, Asterix e Corto Maltese são alguns dos principais títulos que surgiram nessa época.

Segundo os mesmos autores (ibid., p.12), já na década de 80 editoras europeias mais tradicionais como a Larousse e a Hachete iniciaram uma série de publicações de quadrinhos sobre História, com didática e ritmos notáveis. A História da França, A História da Segunda Guerra e A História da Grécia e Roma foram alguns desses títulos. Ao mesmo tempo, nos Estados Unidos, as grandes Marvel e DC conseguiram reagir à perda de mercado das últimas décadas. Isso foi possível por meio de novos estilos e narrativas.

2.2.2 Quadrinhos e representatividade

Por um longo período, as histórias em quadrinhos foram vistas como um objeto de diversão com pouco valor cultural, feitas com o intuito comercial, onde grandes editoras limitavam o trabalho dos artistas a um conteúdo pré estabelecido que visava o público de massas, e principalmente, infantil (Mazur e Danner, 2014). Entretanto, atualmente as histórias em quadrinhos têm sido vistas como um produto cultural, inicialmente pensado para um público amplo, mas que também podem ser compreendidas como uma forma de arte (Santos apud Cagnin, p. 32). Durante muito tempo, os quadrinhos não foram vistos como ferramentas de análise social. Contudo, as inúmeras obras retratando o simples cotidiano, fábulas e fatos históricos, assim como a contextualização do tempo em que foram produzidas, indicam o

valor dessa mídia (Cunha, 2013). E, como qualquer mídia, as histórias em quadrinhos também podem manipular e impor a dominação política dos grupos que dominam os meios de comunicação (Guareschi, 2000 apud Cunha, 2013). A identificação ideológica, política e socio-econômica do autor ou responsável por aquela obra sempre acaba sendo notada.

Olhando para a história dos quadrinhos de grandes editoras, o sexismo sempre esteve muito presente. Na representação física em quadrinhos tradicionais, super heróis possuem musculatura incrivelmente desenvolvida demonstrando toda a sua força; enquanto isso, as super heroínas, tem características delicadas e hipersexualizadas (Cocca, 2014; Cunha 2013). Segundo Trina Robbins (1996), muitas vezes as heroínas são produzidas como objeto sexual submisso aos homens, de forma a atrair o público masculino (apud Cocca, 2014). Além disso, elas são representadas em minoria e por isso ficam sobrecarregadas de representar todas as mulheres do mundo.

O mesmo pode-se dizer da variedade racial e cultural dos protagonistas desses quadrinhos. Mesmo existindo publicações como Pantera Negra, referindo-se ao movimento negro homônimo dos anos 60, e os X-men, que também consistiam em uma denúncia ao preconceito racial e cultural (Cunha, 2013), elas não são a regra. Isso acontece com diversos grupos que são sub representados nas mídias: acabam sendo reduzidos a objetos, reforçando pontos de vista dos grupos dominantes e gerando menos empatia aos problemas dessas minorias (Cocca, 2014).



Fig.4: Capas de volumes de X-men e Pantera Negra, ambos da Editora Marvel.

Essa falta de representatividade não é exclusiva dessa mídia, e reflete muito sobre quem produz os conteúdos. Um universo em que a maior parte dos desenhistas, roteiristas e editores são homens brancos (Benatti, 2018), como acontece nas editoras estadunidenses mais influentes do mundo, a DC e a Marvel, é possível entender o porquê da representação ser tão restrita quanto à personagens relevantes. E por muito tempo, isso foi justificado com o fato da maior parte do público de HQs ser masculino e branco.

Recentemente, essa situação tem sofrido mudanças, principalmente na última década. Com o advento da internet e uma maior troca de informações sobre causas feministas, raciais e

LGBTQs, leva esses movimentos a serem reconhecidos como relevantes e, portanto, há uma maior cobrança por representatividade diversa por parte do público às mídias (Alcoff, 2001). E ao discutir em quadrinhos diretamente sobre questões políticas e identitárias, os autores permitem autorreflexões importantes para os leitores (Gibbons, 2018). A importância da representatividade está em dar visibilidade e permitir melhorias a realidades que seguiam invisíveis (Ribeiro, Lugar de Fala).

Com os quadrinhos não tem sido diferente. Mesmo que a situação permaneça longe da ideal, têm havido melhoras. Em 2016, 12% dos títulos de super heróis eram de protagonistas femininas, e ainda que seja uma porcentagem pequena, representa o dobro da porcentagem de 2010 (Cocca, 2014).

Diversos autores indicam uma mudança no público leitor de quadrinhos. Uma pesquisa feita com interessados em quadrinhos no Facebook indicou que 46% dos participantes eram mulheres (Schenker, 2014). Outra pesquisa realizada com 13 lojas de quadrinhos nos EUA, mostrou que a maior parte das lojas afirmaram que 40-50% de seu público era feminino (O'Leary, 2015).

Também existe um aumento no número de mulheres escrevendo e desenhando quadrinhos (Curtis, 2017; Gibbons 2018). Porém, mesmo com esse cenário, as editoras também são muito cobradas por seu público mais tradicional masculino, e por isso estão investindo em diversidade aos poucos. Isso pode ser visto no resgate de personagens negligenciados, como a Batgirl Barbara Gordon ou o Ciborgue Victor Stone. Ou então na introdução de novos personagens a mantos antigos de superheróis, como a Ms. Marvel de Kamala Khan, o Homem-Aranha de Miles Morales e a Thor de Jane Foster são alguns indicativos do interesse em interrogar os papéis de poder (Gibbons, 2017).

No entanto, um contraponto dessa representatividade é quando ela é feita de maneira estereotipada e vazia, gerando pouca identificação com os grupos representados. Alcoff (1991) sugere que grupos oprimidos sejam as principais vozes de problemas relacionados a eles. Quando um indivíduo privilegiado por um sistema decide falar em nome dos grupos oprimidos, pode-se intensificar a opressão, uma vez que quem possui o privilégio está falando de si acreditando que sua existência é universal e pode representar os outros (Ribeiro, 2019). Ainda, de acordo com Ribeiro (2019), isso não indica que as pessoas que são beneficiadas por um sistema opressor não devem participar de discussões acerca do assunto. E sim, que essas pessoas não são protagonistas desses debates e devem entender o seu lugar como parte do problema. Esse conceito é chamado de lugar de fala, representando o lugar social de um indivíduo e como ele deve ter protagonismo nos diálogos referentes a suas vivências e a como a sociedade o trata, garantindo que caso pertença a um grupo oprimido, seja ouvido (Alcoff, 1991; Ribeiro, 2019).

Por isso, o objeto do projeto de iniciação científica, que será adaptada ao formato de quadrinhos neste trabalho, foi a nova história em quadrinhos Ms. Marvel iniciada em 2014. A história é publicada pela All-New Marvel Now, conhecida no Brasil como Nova Marvel, que é uma iniciativa para atrair novos leitores não familiarizados com quadrinhos, oferecendo narrativas e personagens mais diversos (Gibson, 2018). Nessa série, a protagonista é Kamala Khan, uma adolescente americano-paquistanesa muçulmana. A publicação foi criada pelos editores Sana Amanat e Stephen Wacker, pela escritora G. Willow Wilson e

com arte de Adrian Alphona. A história em quadrinhos teve uma ótima recepção do público e da crítica, recebendo em 2015 o prêmio Hugo por melhor história gráfica, e é celebrada como um exemplo de representação de uma jovem de família muçulmana imigrante tentando se adaptar a cultura estadunidense (Kent, 2015; Arnaudo, 2013 apud Gibbons 2017; Gibson 2018; Landis, 2019).



Fig. 5: Imagem da publicação Ms. Marvel, da Editora Marvel.

Personagens oriundos do Oriente Médio e da Ásia têm, historicamente, uma representação problemática nas mídias norte americanas. É comum vê-los retratados como vilões e terroristas, muito relacionado à percepção estadunidense desses povos, alimentada pelos conflitos políticos e bélicos em que os EUA se encontram (Gibbons, 2017). O fato da publicação de Ms. Marvel apresentar a primeira super heroína muçulmana da editora Marvel foi um passo muito importante cultural e mercadologicamente. Primeiro porque Kamala é porta voz de uma jovem que tem uma crise de identidade, entre as tradições de sua família e de uma sociedade que desconhece e teme essa cultura, e que passa, ao longo da série, por um processo de autoaceitação e entendimento de que é produto de duas culturas (Gibbons, 2017). A protagonista ajuda a naturalizar a imagem da mulher muçulmana e tirar o estigma de submissão defendido por políticas intervencionistas dos Estados Unidos. Segundo, porque prova à Marvel que histórias como a de Kamala têm público.



Fig. 6: Quadro da publicação Ms. Marvel, da Editora Marvel.

O principal motivo do sucesso da nova *Ms. Marvel* está na criação da personagem ser tão rica e cheia de camadas. E isso se deve principalmente à presença de duas mulheres, uma americano-paquistanesa, a editora Sana Amanat, e outra muçulmana, a escritora G. Willow Wilson. Ambas fizeram um trabalho de juntar suas próprias experiências com as de diversas outras mulheres, em sua maior parte muçulmanas ou de famílias sul-asiáticas (Landis, 2019). Kamala é uma adolescente pertencente à classe trabalhadora, nerd, fã de quadrinhos e dos super heróis existentes em seu mundo (Curtis, 2017). E além de todos os problemas comuns a garotas de sua idade, também passa pelas cobranças de sua família com seu comportamento e tradições, e com microagressões de um lugar que é hostil a suas origens, gerando frequentes crises de identidade (Gibbons, 2017).

A super heroína consegue seus poderes de transformação e flexibilidade ao ter contato com uma névoa mutagênica (*Ms. Marvel*, edição 1). A escolha dos poderes de Kamala foi uma decisão consciente e fundamental para o desenvolvimento da história e da narrativa. A história começa demonstrando a crise de identidade de Kamala, que gostaria de ter menos restrições impostas por sua família e menos diferenças culturais com seus colegas de classe estadunidenses. Kamala deseja profundamente se sentir menos diferente e mais parecida com o padrão de mulher branca exaltado por aquela sociedade. E logo que ganha seus poderes de transformação, a primeira forma que assume, inconscientemente, é a da Capitã Marvel Carol Danvers, uma mulher branca e loira. Conforme a história avança e Kamala começa a entender que ela mesma é suficiente e que pode fazer diferença em sua comunidade e até mesmo no mundo, sendo exatamente quem é, que a heroína assume sua própria aparência. Seu traje é um outro ponto acertado por seus criadores, visto que é inspirado no shalwar kameez, um traje típico paquitanês, reforçando sua identidade.

É possível perceber que os conflitos da HQ são explicitamente políticos (Gibbons, 2017). Segundo a autora, seus poderes de flexibilidade e adaptação se relacionam muito com todo o contexto social em que vive, onde a classe trabalhadora precisa frequentemente ser flexível e adaptável para sobreviver aos desafios socio-econômicos contemporâneos (Gibbons, 2017). E Kamala também representa sua geração, a millennial, e todos os seus desafios (Curtis, 2017). A heroína não enfrenta somente vilões superpoderosos, mas também conflitos relativos ao esgotamento do planeta, geracionais e à exploração entre classes sociais .

Mesmo com todos os acertos, a publicação de Ms. Marvel não é isenta de problemas. Segundo Khoja-Moolji e Niccolini (2015), a publicação de fato tem o objetivo de reduzir a islamofobia e a xenofobia. Contudo, em parte acaba reforçando o estereótipo do homem do Oriente Médio. Os Estados Unidos ajudam a propagar uma visão desse homem como conservador, hipersexual, agressivo, misógino e até mesmo bestial (Landis 2019). Apesar dos quadrinhos de Ms. Marvel não colocá-los como vilões, Khoja-Moolji e Niccolini (2015) argumentam que a construção dos personagens muçulmanos da publicação perpetuam o estereótipo de raiva irracional e a misoginia dos mesmos. Porém, as autoras afirmam que esses problemas são mais visíveis no início, e que ao longo das edições nota-se uma evolução na representatividade dessas masculinidades, e os personagens mostram faces complexas e fora desses padrões comportamentais. Dessa forma, elas classificam a publicação de Ms. Marvel como positiva.

Ainda que o sucesso de Ms. Marvel seja inegável e uma boa aposta da Marvel para atrair novos leitores investindo em diversidade, a parcela mais conservadora do público de quadrinhos em geral não poupou as críticas. Muitos acusaram a editora de fazer “apologia ao feminismo” e “justiça social” no lugar de produzir quadrinhos. Porém, como dito anteriormente neste trabalho, histórias em quadrinhos são produtos culturais midiáticos e por isso são isentos de neutralidade (Cunha, 2013), visto que, segundo Foucault, qualquer forma de comunicação contém as características ideológicas, culturais e sócio-econômicas de quem a produz (apud Gonçalves, 2008). Além disso, o próprio histórico das histórias em quadrinhos corrobora que, em maior ou menor grau, todas as histórias são políticas.

2.2.3. Histórias em quadrinhos na educação

A relação das histórias em quadrinhos com a ciência existe desde a década de 1920, com o surgimento dos super heróis (Vergueiro, 2004 apud Valentim, 2015). Esses personagens foram, e são até hoje, criados a partir de informações tecnológicas e teorias científicas, ainda que usadas de forma imprecisa.

A divulgação científica é uma ferramenta fundamental, uma vez que dissemina esses conhecimentos para a população utilizar em seu benefício (Leão e Maia, 2018, p.7).

Entre os benefícios da utilização das histórias em quadrinhos na divulgação científica está a combinação de texto e imagem, que possibilita comunicar e ilustrar uma série de conceitos complexos de forma lúdica. Essa ludicidade é importante para a assimilação dos conceitos,

uma vez que favorece processos cognitivos relacionados ao aprendizado (Araújo e Souza, 2018, p.21).

Segundo o filósofo Huizinga, "jogar" é uma atividade primária da vida humana, assim como raciocinar e fabricar (apud Araújo e Souza, 2018, p.23). Para ele, ainda que o termo "jogo" nesse contexto possa ter inúmeros significados, pode-se dizer que consiste em uma atividade que promove uma evasão da vida real ao incorporar toda a atenção de quem joga. Da mesma forma, histórias em quadrinhos também promovem o mesmo nível de envolvimento por parte do leitor. (Araújo e Souza, 2018, p.23)

De acordo com Cancline (2008, p.339), atualmente, a linha editorial mais lucrativa é a de histórias em quadrinhos devido ao seu potencial narrativo e dramático, e por isso são uma mídia culturalmente importante (apud Valentim, 2015). Além disso, Vergueiro (2004, apud Valentim, 2015) discute a importância das histórias em quadrinhos na naturalização da ciência para o público geral, por meio de suas histórias de ficção científica que chegaram a antecipar avanços tecnológicos. Devido a esse histórico e a capacidade de comunicar de forma lúdica, as histórias em quadrinhos são uma ferramenta muito explorada na divulgação científica, principalmente em salas de aula.

2.2.4 Elementos

As histórias em quadrinhos, assim como outras mídias visuais, contêm uma série de elementos. Eisner define histórias em quadrinhos como uma arte sequencial que une imagens e textos. Ao aprofundar nessa definição, McCloud (1995, p.7), define-os como uma arte sequencial de imagens que ocupam espaços diferentes. Essa definição é importante para diferenciar de uma animação, por exemplo, que também é uma sequência de imagens, entretanto que ocupam o mesmo espaço em tempos diferentes. O autor também explica que o texto não é um elemento obrigatório nos quadrinhos, como é a imagem. Nos quadrinhos, o papel do texto é complementar a narrativa (Cagnin, 2014 p.98). Por isso, é possível existir uma história em quadrinhos sem texto, mas o contrário, ou seja, uma história em quadrinhos sem imagens, é definido como um livro.

Segundo o autor (Janson, 2005), a história em quadrinhos deve ser pensada de forma objetiva, para que a compreensão das imagens pelo leitor fique fácil, e ao mesmo tempo deve ter um visual interessante. Isso é possível por meio da composição, que consiste em combinar os elementos de forma a narrar a história, guiar o olhar e impor ritmo ao leitor. Por meio dessa combinação é possível expressar diversas informações do enredo e dos personagens.

Assim sendo, as histórias em quadrinhos são formadas pelos elementos a seguir (Eisner, 1989; Cagnin, 2014):

- **Imagens**, que são desenhos que compõem as cenas e a ação que move a narrativa. Tradicionalmente são envolvidas pela moldura
- **Textos**, que podem apresentar a forma de fala, pensamento, legenda, ou onomatopeias
 - Fala: emitida pelos personagens, são abrigadas pelos balões

- **Pensamentos:** o que os personagens pensam, também abrigados por balões, com formato de nuvem
- **Legenda:** local em que o texto do narrador é inserido ou que é contada alguma informação extra.
- **Onomatopeias:** texto que representam sons e ruídos, e que podem ser desenhados manualmente remetendo às características de volume e tipo.
- **Quadrinhos,** que representam a unidade mínima de imagens inseridas nas molduras, e que são organizadas em sequências narrativas.
- **Balões,** que são molduras que abrigam as falas e pensamentos dos personagens. Seu formato varia de acordo com cada aplicação para representar o tom e volume dessas falas.
- **Calhas:** são o espaço entre os quadrinhos em uma mesma página, ajudando a separar as cenas e a dar ritmo de leitura.

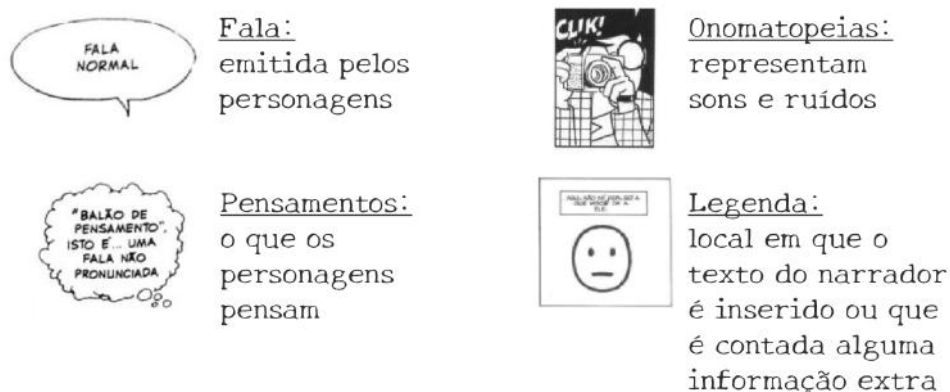


Fig.7: Imagens de exemplos dos elementos das histórias em quadrinhos, adaptadas de Mcloud, 1995.

A imagem desenhada é, sem dúvidas, o elemento principal das histórias em quadrinhos, uma vez que representa a ação que move a narrativa (Cagnin, 2014). Isso ocorre devido ao que essas imagens utilizadas representam. Cagnin traz conceitos da semiótica para explorar a função da imagem e como ela funciona dentro dessa mídia. Ele define semiótica como o estudo da construção de significados, sejam representados por sinais naturais, existentes na própria natureza; ou sinais artificiais, também chamados de signos, que foram criados para servirem como elementos de comunicação social (ibid. p.36).

O autor foca em três conceitos da semiótica: índices, que são os signos naturais que encontramos no mundo real; ícones, que são signos artificiais que representam o objeto por pinturas, desenhos, gravações de som, etc; e símbolos, que são resultantes de um consenso de interpretação do significado de um ícone, podendo portanto, variar em razão de diferentes repertórios pessoais e culturais. As imagens dos quadrinhos são iconográficas e em alguns casos podem ser simbólicas. Por isso, ainda que o autor tenha o controle de diversas dimensões e dos ícones da história em quadrinhos que está produzindo, a interpretação do leitor é fundamental para o entendimento da obra.

Há um consenso sobre muitos elementos que podem ser encontrados numa história em quadrinhos, que formam o **código narrativo iconográfico**. De acordo com Cagnin (2014, P.98) esse código é constituído pelos seguintes signos:

- Signos analógicos, que são os desenhos que representam os personagens, objetos e cenários
- Signos convencionais de ações, que são traços que complementam os desenhos, indicando brilho, movimento e outras representações físicas
- Signos convencionais de sons, que são linguísticos e representam fala, onomatopeias, narração e pensamentos

2.2.5 Narrativa dos quadrinhos

Por serem narrativas visuais, todos os elementos inseridos em uma história em quadrinhos podem ajudar na leitura da história (Janson, 2005). Seja pelo estilo, detalhes do desenho, recorte da cena, enquadramentos ou composição das páginas, o autor de quadrinhos tem muitas possibilidades para guiar a leitura.

De acordo com Postema, os elementos das histórias em quadrinhos podem ser considerados em parte pictóricos e em parte textuais, e trabalham juntos para criar o todo. Barthes (apud Postema, 2018) afirma que imagens podem ser um tipo de escrita quando possuem significados. E nos quadrinhos, essa constatação funciona bem, uma vez que cada quadro, composto por uma imagem, é uma unidade de significado, que pode ser modulado aos quadros anteriores ou posteriores, ratificando ou criando outros significados (ibid.). Para McCloud (1995), os quadros são fragmentos de espaço e tempo da história, que formam uma realidade unificada em conjunto. Mas além do papel narrativo, as imagens descrevem os componentes da história, mostrando o seu estilo, atmosfera e até mesmo a carga emocional das cenas.

Os textos nos quadrinhos são opcionais, sendo mais utilizados como um elemento de apoio. Esse apoio pode ser realizado ao deixar óbvias informações em que imagem pode não ser suficiente. Mas além do caráter linguístico, as letras também podem receber tratamentos visuais, indicando estilo da história, diferenciação de tom de voz, ruídos e outros.

Para Postema (2018), a linguagem dos quadrinhos não inclui somente os elementos como imagens, texto ou balões, mas também as lacunas e ausências, que ajudam a narrar. Assim, essas lacunas, que são as margens e as sarjetas, podem separar e ao mesmo tempo conectar os quadros, criando sequências, e ditando o tempo entre cada ação. Segundo McCloud (1995), a sarjeta é um elemento fundamental para a imaginação unir duas imagens em uma única ideia. E assim como os outros elementos, podem ser alterados de forma a influenciar os significados da história.

3. Desenvolvimento

3.1 Objetivos

3.1.1. Geral

Visto a relevância da divulgação científica, o objetivo é explorar o potencial da narrativa gráfica de quadrinhos na divulgação de projetos de iniciação científica.

3.1.2. Específicos

Criar um projeto de história em quadrinhos para a apresentação da pesquisa de Iniciação científica intitulada “Quadrinhos e Diversidade: a evolução e influências da representatividade nas publicações da editora Marvel”.

3.2 Pesquisas com o público

Realizou-se uma pesquisa por meio de questionário com o público para investigar a relação da narrativa e o uso de imagens com boas apresentações de trabalhos científicos. O público escolhido foi o universitário que já teve contato com apresentações de projetos de extensão ou de iniciação científica em suas respectivas faculdades ou em eventos científicos de suas áreas de interesse.

A divulgação da pesquisa se deu por meio de grupos de Facebook e Whatsapp de alunos ou ex-alunos de graduação, e os dados foram coletados por aproximadamente 14 dias. A plataforma escolhida para se realizar a pesquisa foi o “Formulários Google”. A estruturação do questionário seguiu o modelo proposto por Mirian Goldenberg, em “A arte de pesquisar” (1997).

3.2.1 Questionários

Foram organizados em diferentes rotas dentro do formulário para fazer a triagem do público. Dividiu-se o público em três grupos:

Grupo 1: Alunos ou ex-alunos de cursos na área de Design, Letras e Artes que participaram de projetos de extensão ou iniciação científica ou assistiram apresentação desses projetos

Grupo 2: Alunos ou ex-alunos de cursos das outras áreas que participaram de projetos de extensão ou iniciação científica ou assistiram apresentação desses projetos

Grupo 3: Alunos de qualquer área que assistiram a apresentação desses projetos.

Grupo 4: Pessoas que acompanham projetos de divulgação científica nas redes sociais.

A principal rota a ser observada é a do aluno que participa do projeto de extensão ou de iniciação científica e apresenta sua pesquisa e resultados para outros alunos ou professores.

Para os alunos que participaram e apresentaram seus projetos, as perguntas focaram na autoavaliação das apresentações, na divulgação dessas apresentações e na percepção que tiveram no interesse do público. Já para o grupo que apenas assistiu essas apresentações, foram feitas perguntas acerca das suas percepções sobre a apresentação. Para o grupo que nunca assistiu uma apresentação, as perguntas focaram no porquê da falta de interesse ou oportunidade de assisti-las.

Além disso, o questionário teve uma segunda parte onde foram feitas, para todos os grupos, perguntas sobre projetos de divulgação científica. Nessa parte, o objetivo foi entender as motivações para acompanhar esses projetos, quais são os recursos mais atrativos e em quais mídias esses projetos são encontrados. Para o caso da pessoa não acompanhar nenhum projeto, foi questionado o motivo e o que a faria ter interesse.

3.2.2 Triagem dos Dados

Das 118 pessoas que responderam o formulário, mais da metade tinha entre 19 e 25 anos. Apenas 27% eram da área de Artes, Letras ou Design.

Grupo 1:

A maior parte dos que responderam disseram estar em processo de graduação, e mais da metade já participou de algum projeto de iniciação científica. Dos que já participaram, mais da metade esteve em um projeto pelo período entre 6 meses e 1 ano. Ao avaliar a divulgação do projeto na faculdade, quase todos deram uma nota menor que 3, num espectro de 1 a 5, onde 1 representa uma divulgação ruim, e 5, uma divulgação ótima. Sobre a divulgação do projeto para a comunidade leiga, a maior parte deu nota 2. Apesar disso, quase todos os participantes avaliam a divulgação científica do seu projeto como importante.

Sobre a apresentação do projeto em eventos de divulgação presencial, os resultados estiveram divididos, onde metade havia apresentado. A maior parte dos participantes apresentou seu projeto de iniciação científica no formato de oratória com pôster ou oratória com slides. Segundo mais da metade, as apresentações foram feitas para público de mais de 20 pessoas, e a maioria classificou o interesse do público no projeto apresentado entre 3 e 5, num espectro onde 1 representava um público desinteressado e 5 um público muito interessado.

Ao questionar os pontos fortes da apresentação, as opções que receberam mais votos foram "Estrutura da apresentação era cativante" e "O tema da apresentação". A próxima opção mais votada foi "Minha oratória". Sobre os pontos fracos da apresentação, três

opções ficaram empatadas entre as mais votadas. Foram elas: "Minha oratória", "Estrutura da apresentação" e "Falta do uso de imagens e vídeos".

Grupo 2:

Dos que responderam o formulário e eram de outras áreas de formação, a maior parte também estava na graduação. No entanto, a maioria desse público já havia participado de algum projeto de iniciação científica ou extensão, onde a maior parte trabalhou no projeto por mais de 2 anos.

Sobre a avaliação da divulgação do projeto na faculdade, as notas ficaram bem distribuídas em um espectro de 1 a 5, onde 1 representa uma divulgação ruim e 5 uma divulgação ótima. Todas as notas receberam votos, mas estes ficaram mais concentrados entre as notas 2 a 4. Sobre a divulgação do projeto para a comunidade leiga, seguindo o mesmo espectro, a nota mais votada foi 1. Sobre a importância da divulgação científica de seu projeto, mais de 90% a consideram importante. Além disso, quase 80% disse já ter apresentado o seu projeto em evento de divulgação presencial.

Assim como o público anterior, os dois tipos de apresentação mais comuns foram oratória com pôster e oratória com slides. Sobre o tamanho do público que assistiu a apresentação, a maior parte disse ter sido para mais de 20 pessoas. Ao classificar o interesse do público na apresentação do projeto de 1 a 5, onde 1 representa desinteresse e 5 muito interesse, a maior parte deu nota 4.

Sobre os pontos fortes da apresentação, as opções com mais votos eram o tema, seguido pela linguagem fácil de entender e pela oratória do apresentador. Sobre os pontos fracos, o principal apontado foi o uso de linguagem muito técnica, seguida pela oratória e estrutura da apresentação.

Grupo 3:

De todos os participantes da pesquisa, 84% diz já ter assistido a uma apresentação de projeto de iniciação científica ou extensão, onde a maior parte das apresentações foram de oratória com slides. Entre os principais motivos para assistir a apresentação estão o assunto ser do interesse ou a disponibilidade no local e horário da apresentação.

A maior parte afirmou ter gostado da apresentação, onde os pontos fortes que receberam mais votos foram a oratória do apresentador, o assunto gerar interesse e o uso de imagens e vídeos cativantes. Ao votar nos pontos fracos, os que receberam mais votos foram a linguagem muito técnica, seguida pela estrutura da apresentação seguida pela falta de imagens e vídeos.

Grupo 4:

De todos os participantes, 51% afirmaram acompanhar divulgação científica nas redes sociais. Para eles, o principal motivo para acompanhar um projeto é o assunto ser de seu interesse. A principal mídia em que esses projetos estão foi indicada como o instagram, e a

indicação de algum conhecido foi a principal forma de divulgação do projeto. Sobre os pontos fortes, os principais são a didática, seguida por imagens interessantes e vídeos explicativos.

3.3. Seleção de projeto de iniciação científica

O projeto de iniciação científica selecionado para adaptação em história em quadrinhos foi “Quadrinhos e Diversidade: A evolução e influência da representatividade nas publicações da editora Marvel”, desenvolvido para a Semana de Integração Acadêmica da UFRJ de 2018, orientado pelo professor Henrique Cesar da Costa Souza. Esse projeto foi escolhido por se tratar da importância social e cultural da representatividade nas histórias em quadrinhos.

3.4. Roteiro

As tramas das histórias, com seus altos e baixos, criam uma jornada emocional, que intriga, envolve e ajuda a criar empatia no espectador (Lupton, 2017). Inicialmente, antes mesmo de se decidir o projeto a ser representado, o objetivo desse trabalho era divulgar ciência por meio da adaptação de trabalhos científicos para quadrinhos e gerar empatia entre o leitor e os pesquisadores envolvidos. E escolheu-se a área de Artes, Letras e Design, por abrigarem produção científica e cultural que muitas vezes é negligenciada e desvalorizada pelo público geral e acadêmico. Dessa forma, esse trabalho almejava mostrar os processos envolvidos nessas pesquisas, mas principalmente tornar o conteúdo acessível ao explicá-lo pela linguagem dos quadrinhos seguindo uma narrativa de jornada do herói.

Após a escolha do projeto, iniciou-se a produção da primeira versão do roteiro. Nela, a história foi baseada em cima do diálogo entre aluna e professor orientador, na construção do projeto. Assim, esses personagens representariam as figuras principais da jornada do herói, a da heroína e a do mentor, respectivamente. O narrador era em primeira pessoa, sendo a própria aluna. Contudo, nessa versão, o enfoque da história acabou ficando nos personagens, e não na pesquisa. O caráter estava mais autobiográfico do que de divulgação científica, que era o objetivo final desse trabalho.

Portanto, uma segunda versão do roteiro foi realizada, utilizando um modelo de narrativa em três atos descrito por Syd Field (Manual do Roteiro), uma vez que permite colocar um foco maior na história do que nos personagens. Além disso, como o objetivo era tornar a história menos pessoal, o narrador também foi trocado para a terceira pessoa. A história do projeto foi então dividido nos três atos:

- Ato I, contendo a apresentação do problema e a motivação da pesquisa;
- Ato II, que se inicia com a exposição do objeto da pesquisa, seguindo por uma breve história dos quadrinhos, a relação entre mídia e representatividade de personagens diversos e terminando no momento em que se conclui o porquê de a publicação de Ms. Marvel ser um trabalho interessante na tentativa de representar a primeira super heroína muçulmana da editora Marvel;

- Ato III, onde se inicia explicando os motivos e interesses da editora Marvel na criação da personagem e nos impactos positivos causados por ela.

Com esse roteiro, o projeto conseguiu ser exposto e explicado, e ainda conseguiu manter altos e baixos na narrativa até a sua conclusão. Apesar de não existir mais uma geração de empatia entre o leitor e o narrador/pesquisador, esse roteiro teve o objetivo de trazer envolvimento do leitor com a história em si (Apêndice 1).

3.5 Escaleta e Caminho de Ferro

Com o roteiro fechado, foi construída a escaleta, uma versão do roteiro com informações visuais. Na escaleta as imagens de cada quadro foram descritas, e o texto dos balões também foram destacados (Apêndice 2). Junto a escaleta, também foram feitos os thumbnails ou caminho de ferro do projeto. Nesse processo, as páginas foram desenhadas em menor tamanho lado a lado, onde se fez um estudo de composição dos quadros. Além disso, no caminho de ferro foi possível pensar melhor quais quadros ficariam na mesma página, quais seriam de maior impacto e até mesmo se as imagens pensadas na escaleta ainda faziam sentido naquela composição.

Após o caminho de ferro, as páginas começaram a ser rascunhadas em tamanho real. Os rascunhos foram feitos com uso de mesa gráfica Wacom Intuos no software Adobe Photoshop 2019 versão 20.0.6 20190724.r.80.

3.5.1 Referências de quadrinhos e estilo de narrativa

As principais referências para o estilo da história em quadrinhos foram a própria *Ms. Marvel*, com desenho de **Adrian Alphona**; algumas artes de **Steve Ditko** para os *primeiros quadrinhos do Homem-Aranha*, criado por ele e Stan Lee; e o livro *Desvendando os quadrinhos*, com história e arte de **Scott McCloud**.



Fig. 8: Arte de Ms. Marvel, por Adrian Alphona.

Durante o processo de construção das páginas, notou-se dois fortes elementos na narrativa do roteiro: o mundo real e o mundo dos quadrinhos. Por isso, foi decidido o uso de dois estilos ao longo da HQ. O primeiro, retratando o mundo real, seria bem próximo ao estilo de Alphona. Com personagens diferentes e cheios de particularidades, representando a diversidade da nossa realidade. Apesar disso, o objetivo desse trabalho não é trazer uma arte realista, uma vez que um dos objetivos é celebrar as histórias em quadrinhos e sua linguagem visual.



Fig.9: Arte de Steve Ditko, para Homem Aranha.

Para o estilo que representasse o mundo dos quadrinhos, optou-se por um estilo mais tradicional das publicações de super heróis. A arte de Steve Ditko foi escolhida devido ao seu caráter mais simples e clássico, mas ainda com bastante personalidade, volume e movimento.

Dessa forma, os dois estilos se contrapõem, e corroboram com a discussão sobre o papel dos quadrinhos na representação do mundo real.



Fig.10: Página do livro Desvendando os Quadrinhos, por Scott McCloud

Para a forma como as imagens formam a narrativa, a obra de Scott McCloud foi uma das principais referências desse trabalho. A forma como as informações são trazidas pelo texto e ilustradas por situações com as imagens de situações hipotéticas e históricas auxilia muito no ritmo da leitura. Apesar de McCloud ser o narrador personagem, presente em quase todos os quadros do livro, a forma como sua história foi contada foi incorporada ao presente projeto.

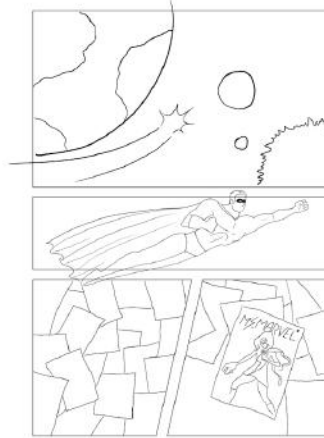
3.6 Rascunhos

Os rascunhos foram realizados levando em consideração páginas na proporção do tamanho A4 (21,0 x 29,7 cm). Inicialmente o projeto gráfico dessa HQ, incluía a reprodução física e digital. Portanto, seguindo essa proporção, a impressão de uma tiragem teria um custo menor por estar de acordo com um tamanho que apresenta um bom aproveitamento de papel. Além disso, por ser um formato vertical, se aproxima de publicações mais tradicionais de quadrinhos.

Página 1



Página 2



Página 3



Página 4



Página 5



Página 6



Página 7



Página 8



Página 9



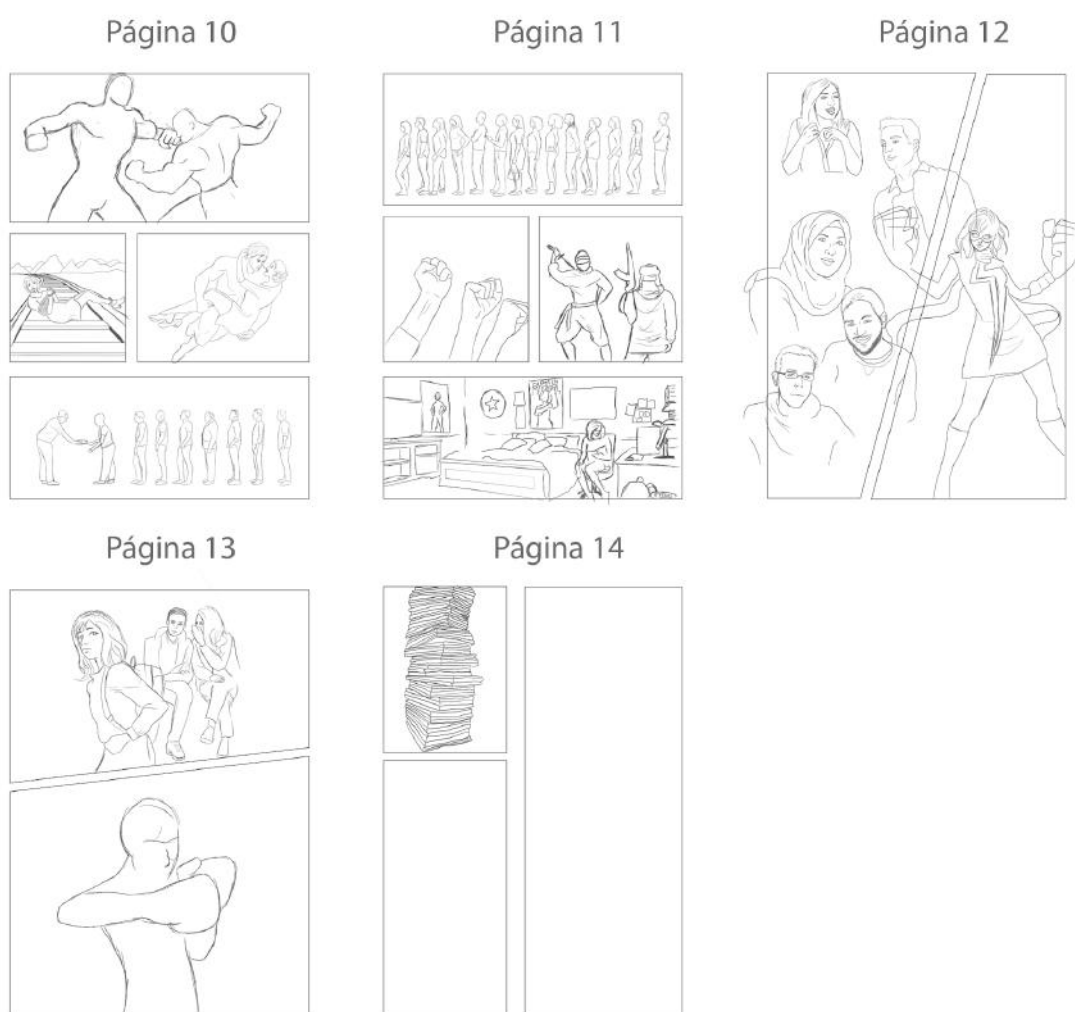


Fig. 11: Espelho da história em quadrinhos

3.7. Artefinalização

A finalização das páginas foi feita por meio dos softwares Adobe Photoshop, para o detalhamento e colorização, e Adobe Illustrator, para a realização dos quadros, balonamento e aplicação da tipografia.

3.7.1 Colorização

A colorização foi realizada baseada na paleta abaixo. Essa paleta foi desenvolvida a partir de cores saturadas muito frequentes no universo das histórias em quadrinhos de super heróis. Foram utilizadas seis cores como base de toda a paleta, sendo 3 cores quentes e 3 cores frias. Além disso, uma paleta auxiliar de cinzas foi utilizada para as linhas, quadros e tipografia.

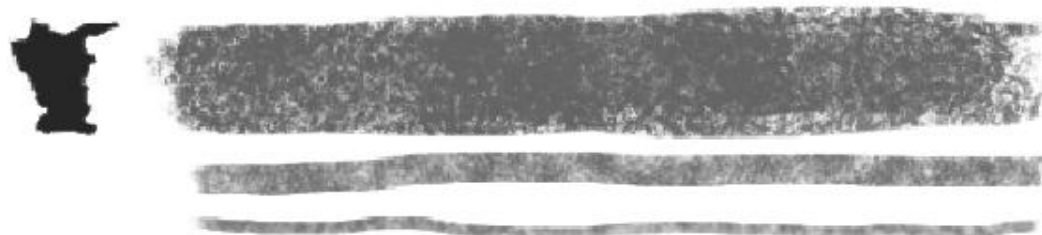


Fig.12: Paleta de cores utilizada no projeto.

Sobre o método de aplicação de cor, foi utilizada a pintura digital com pincel texturizado. Todas as cores utilizadas foram resultantes da mistura da paleta do projeto. O estilo da pintura teve como objetivo remeter ao uso de tinta aquarela e guache. Ao longo do projeto, os quadros foram coloridos alternando uma pintura mais simples, favorecendo um estilo de histórias em quadrinhos mais tradicional, e um estilo mais pictórico, favorecendo manchas gráficas. Esses estilos contrastantes ajudaram a criar a atmosfera do mundo dos super heróis e do mundo real, respectivamente. Além disso, a paleta varia em tons mais frios aos retratar quadros da ficção, e tons mais quentes ao retratar a realidade.

Para retratar figuras do mundo real, optou-se pela monocromia em tons quentes. Esse estilo foi escolhido para simplificar e dar destaque a sua representação.

Pincel



Pintura



Fig. 13: A) Pincel digital utilizado na colorização. B) Exemplos das texturas das ilustrações.

3.7.2 Balonamento e tipografia

A aplicação das linhas dos quadros e dos balões foi realizada no Adobe Illustrator. Essa escolha foi feita para manter o caráter vetorial desses elementos, diminuindo distorções que pudessem acontecer ao gerar a publicação final. Apesar disso, foram escolhidos estilos para as linhas que mimetizassem o traçado à lápis, para manter o estilo manual do projeto. Foram utilizados apenas dois tipos de balões, balões simples para a narração da história, que poderiam se aglutinar, e balões de fala tradicionais.

Linhas e Balonamento

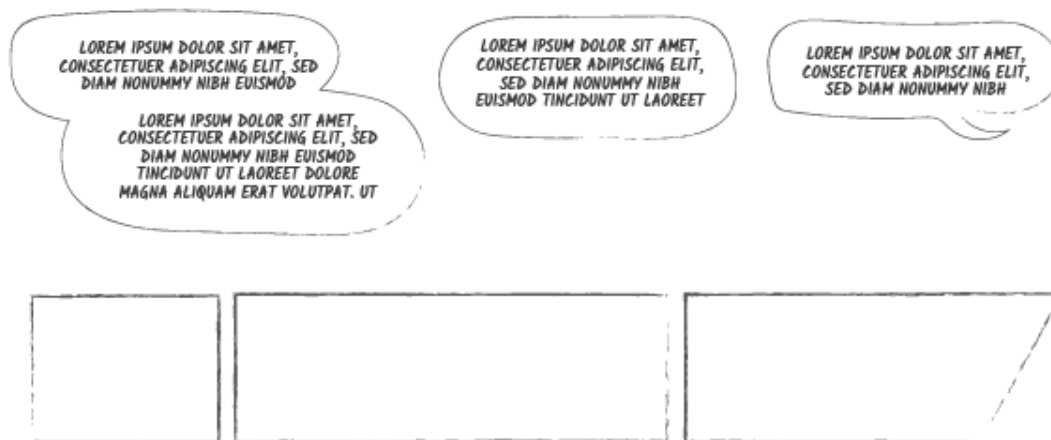


Fig. 14: Baloneamento e quadros

A tipografia escolhida foi a Kalam, sendo utilizada com o peso Bold e regular. Essa fonte possui licença de uso livre, e foi escolhida por ter características de desenho manuscrito otimizadas para o uso digital. Mesmo sendo uma fonte manuscrita, apresenta uma boa legibilidade tanto em caixa alta quanto baixa apresentando um bom contraste com o fundo e manchas de tipografia uniformes. Seu estilo também é bem semelhante às tipografias de quadrinhos tradicionais.

Tipografia

Kalam Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890#!?*

Kalam Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890#!?*

Fig. 15: Informações da tipografia.

3.7.3 Páginas Finalizadas

A princípio, o objetivo era a produção da história tanto para mídias digitais como impressas. No entanto, seguindo a viabilidade de tempo de execução, optou-se por fazer, até o final da monografia, apenas a versão digital (Apêndice 3).

3.7.4 Título e Capa

Para o título da publicação, foi escolhido um estilo manuscrito, com características irregulares que remetem às utilizadas nas histórias em quadrinhos tradicionais.



Fig. 16: Detalhes da tipografia manuscrita da capa.

Para a capa, foi feita uma composição com várias ilustrações presentes na história em quadrinhos final. As cores usadas na capa, foram o azul, amarelo e o roxo, cores muito presentes em todo o projeto.

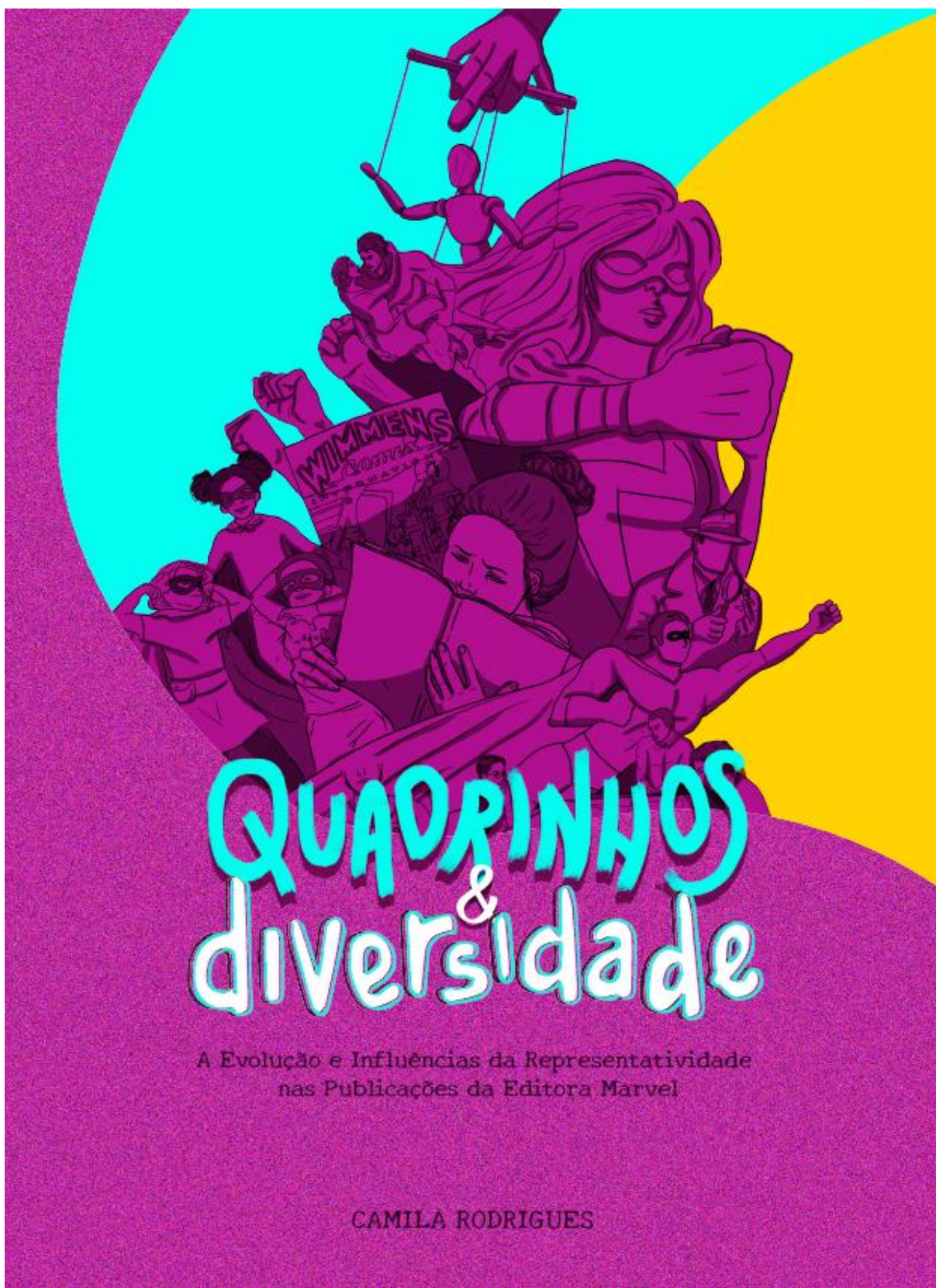


Fig. 17: Capa da história em quadrinhos final.

4. Conclusão

A divulgação científica é uma importante estratégia para a formação de um povo crítico. No entanto, por tratar de assuntos complexos, a comunicação com o público leigo pode ser um grande desafio. No início desse trabalho, foi feita uma pesquisa - bibliográfica e com o público - sobre o que pode tornar a comunicação científica mais fácil e atrativa. A partir disso, foi possível perceber que a forma como a narrativa é montada é fundamental para garantir o interesse e compreensão de quem está recebendo essa comunicação. E os elementos utilizados para expor essa narrativa também são importantíssimos nesse processo.

As histórias em quadrinhos foram vistas, por muito tempo, como uma mídia pobre de valor cultural. Entretanto, analisando sua trajetória, os quadrinhos provam sua capacidade de narrar e ilustrar incontáveis temas de forma lúdica e acessível, refletindo valores, crenças e contextos históricos e culturais. Esse trabalho teve como objetivo usar histórias em quadrinhos como uma forma de divulgação científica. E em particular, da divulgação de um projeto de iniciação científica do curso de Comunicação Visual que também tinha como tema as histórias em quadrinhos.

Dessa forma, o processo de produção dessa história em quadrinhos envolveu o levantamento de bibliografia, o estudo de roteirização, pesquisas visuais, o desenvolvimento das páginas e o fechamento do projeto editorial dessa história. Ao final, foi possível construir não só uma história em quadrinhos, como também um caminho que permite a adaptação de outros projetos de divulgação para essa mídia.

Futuramente, também são necessários desdobramentos sobre as nomenclaturas utilizadas nesse trabalho. O significado de “ferramenta” é de uma extensão física que tem como objetivo a eficiência do processo, e pode não ser o mais adequado às histórias em quadrinhos, que trazem em si a potência da arte, cujos objetivos estão em despertar percepções. O mesmo, precisa ser feito com o significado de divulgação científica no contexto desse trabalho.

Bibliografia

AFONSO, Almerindo Janela. A educação superior na economia do conhecimento, a subalternização das ciências sociais e humanas e a formação de professores. Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas), v. 20, n. 2, p. 269-291, 2015.

ALCOFF, Linda. The problem of speaking for others. Cultural critique, n. 20, p. 5-32, 1991.

ALCOFF, Linda. Feminismo Cultural vs. Post-estruturalismo: la crisis de identidad de la teoría feminista. Debats, Del post al ciberfeminismo, n. 76, 2002.

ARAÚJO, Willyã Arruda de; SOUSA, Célia Ferreira. A utilização das histórias em quadrinhos na perspectiva da ludicidade. In: SOUSA, Célia Ferreira; LEÃO, Marcelo Franco (org.). If Comics: quadrinhos para divulgar a ciência. ed. Uberlândia: Edibrás, p. 21-27, 2018.

BENATTI, Francesca. Superhero comics and the digital communications circuit: a case study of Strong Female Protagonist. Journal of Graphic Novels and Comics, p. 1-14, 2018.

CAGNIN, Antonio Luiz. Os Quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. São Paulo: Editora Criativo, 2014.

CARVALHO, Mariela Costa. Divulgação científica no Youtube: narrativa e cultura participativa nos canais Nerdologia e Peixe Babel. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação-Intercom. 2016.

CHINEN, N. 2013. Reinterpretando Wertham. Influência de SeductionoftheInnocent nos estudos de quadrinhos no Brasil. Segundas Jornadas Internacionais em Histórias em Quadrinhos. Universidade de São Paulo. São Paulo. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/10%20-%20ARTIGO%20-%20NOBU%20CHINEN%20-%20HQ%20E%20HISTORIA.pdf>.

Cocca, C. 2014. "The "Broke Back Test": A Quantitative and Qualitative Analysis of Portrayals of Women in Mainstream Superhero Comics, 1993–2013." Journal of Graphic Novels and Comics 5 (4): 411–428.

CORDEIRO, Lilyane Ramalho. Limites e possibilidades das histórias em quadrinhos como mediadora da Educação Ambiental. Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), 2006.

CUNHA, R. Moraes. História em Quadrinho: um olhar histórico. Revista Científica Semana Acadêmica, v. 1, p. 00-00, 2013.

CURTIS, Neal; CARDO, Valentina. Superheroes and third-wave feminism. Feminist Media Studies, v. 18, n. 3, p. 381-396, 2018.

DA SILVA, Edna Lúcia; MENEZES, Estera Muszkat; BISSANI, Márcia. A internet como canal de comunicação científica. Informação & Sociedade, v. 12, n. 1, 2002.

- DELCOLLI, C. Trina Robbins: Quadrinista, feminista e ícone da contracultura. 2015. Disponível em <https://www.huffpostbrasil.com/2015/08/21/trina-robbins-quadrinista-feminista-e-icone-da-contracultura_a_21694448/>. Acesso em: 16/07/2018
- DE OLIVEIRA, R. 2005. Divulgação Científica em HQs (História em Quadrinhos). Disponível em <<http://biblioteca.univap.br/dados/00002b/00002b73.pdf>>.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. Martins Fontes, 1995.
- EISNER, Will. Narrativas gráficas. São Paulo: Devir, v. 168, 2005.
- FIELD, Syd. Manual do roteiro. Editora Objetiva, 2001.
- GANCHO, Cândida Vilares. Como analisar narrativas. Editora Ática, cap. 2, p. 4-19, 2004.
- GIBBONS, Sarah. 'I don't exactly have quiet, pretty powers': flexibility and alterity in Ms. Marvel. *Journal of Graphic Novels and Comics*, v. 8, n. 5, p. 450-463, 2017.
- GIBSON, Mel. Let's hear it for the girls! Representations of girlhood, feminism and activism in comics and graphic novels. *MAI: Feminism and Visual Culture*, v. 1, n. 1, 2018.
- GOLDENBERG, Mirian. A arte de pesquisar: como fazer pesquisa. 8º. Ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- GOMES, Ivan Lima. Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil. Acesso em, v. 20, n. 06, 2014.
- GONÇALVES, Elizabeth Moraes. Divulgação científica da pesquisa brasileira: um diagnóstico da revista *Scientific American Brasil*. *Contemporânea*, v. 6, n. 1, 2008.
- JANSON, Klaus. Guia oficial DC comics: Desenhos. São Paulo: Opera, 2005.
- KENT, Miriam. Unveiling Marvels: Ms. Marvel and the reception of the new Muslim superheroine. *Feminist Media Studies*, v. 15, n. 3, p. 522-527, 2015.
- KHOJA-MOOLJI, Shenila S.; NICCOLINI, Alyssa D. Comics as public pedagogy: Reading Muslim masculinities through Muslim femininities in Ms. Marvel. *Girlhood Studies*, v. 8, n. 3, p. 23-39, 2015.
- KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Reading images: The grammar of visual design. Routledge; v. 2, p. 291, 2006.
- LANDIS, Winona. Diasporic (dis) identification: the participatory fandom of Ms. Marvel. *South Asian Popular Culture*, v. 14, n. 1-2, p. 33-47, 2016.
- LANDIS, Winona. Ms Marvel, Qahera, and superheroism in the Muslim diaspora. *Continuum*, v. 33, n. 2, p. 185-200, 2019.

LEÃO, Marcelo Franco; MAIA, Gislane Aparecida Moreira. A importância da popularização da ciência na educação básica por meio de histórias em quadrinhos. In: SOUSA, Célia Ferreira; LEÃO, Marcelo Franco (org.). *If Comics: quadrinhos para divulgar a ciência*. ed. Uberlândia: Edibrás, p. 7-20, 2018.

LEMOS, Andréa. A Editora Brasiliense e a Oposição à Ditadura Civil-Militar Brasileira. *Revista Crítica Histórica*, v. 5, n. 10, 2014.

LUPTON, Ellen. *Design is storytelling*. 2017.

MASSARANI, Luisa; MOREIRA, Ildeu. *A divulgação científica no Rio de Janeiro: algumas reflexões sobre a década de 20*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 1998.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott; DO NASCIMENTO PARO, Marisa. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, 2005.

O'LEARY, Shannon. *Comics Retailer Survey: Good Sales Get Better in 2015*. publishersweekly.com, 2015. Disponível em: <<https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/67045-comics-retailer-survey-good-sales-get-better-in-2015.html>>. Acesso em: 02/01/2021.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Editora Peirópolis LTDA, 2018.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. Editora Contexto, 2008.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Sulina, 2009.

RIBEIRO, Djamila. *Lugar de fala*. Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

SCHENKER, Brett. *Market Research Says 46.67% of Comic Fans are Female*. comicsbeat.com, 2014. Disponível em: <<https://www.comicsbeat.com/market-research-says-46-female-comic-fans/>>. Acesso em: 02/01/2021.

VALENTIM, Ana Paula Simonaci. *A divulgação científica nos quadrinhos como objeto de memória: o discurso do cientista em "As aventuras de Tintim"*. 2015. Dissertação de Mestrado.

VERGUEIRO, VALDOMIRO; RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na educação*. Editora Contexto, 2009.

VIEIRA, André Guirland. Do conceito de estrutura narrativa à sua crítica. *Psicologia: reflexão e crítica*, v. 14, n. 3, p. 599-608, 2001.

WACQUANT, Loïc. Poder simbólico e fabricação de grupos: como Bourdieu reformula a questão das classes. *Novos Estudos-CEBRAP*, n. 96, p. 87-103, 2013

WILSON, Willow. *Ms. Marvel 1: No Normal*. Marvel Comics, ed: 1, 2014.

Apêndice 1: Questionário

1. Qual a sua idade?
2. Você é da área de Artes, Letras ou Design?
3. Qual a sua formação?
 - 3.1 Qual o seu nível de formação?
 - 3.2 Qual é sua área de formação/atuação?
4. Já participou ou participa de algum projeto de iniciação científica ou de extensão?
 - 4.1 Qual é a área do projeto?
 - 4.2 Por quanto tempo trabalhou nele?
 - 4.3 Como você avalia a divulgação do seu projeto na faculdade?
 - 4.4 Como você avalia a divulgação do seu projeto para a comunidade leiga?
 - 4.5 Acha importante a divulgação científica do seu projeto?
5. Já apresentou seu projeto em evento de divulgação presencial, como semanas de apresentação de iniciação científica e extensão da sua faculdade ou congressos da área (Antes da Quarentena)?
 - 5.1 Como foi a apresentação?
 - 5.2 Quantas pessoas assistiram sua apresentação?
 - 5.3 O quanto você acha que o público estava interessado no seu projeto?
 - 5.4 Por que acha isso?
 - 5.5 Quais foram os pontos FORTES da apresentação do seu projeto?
 - 5.6 Quais foram os pontos FRACOS da apresentação do seu projeto?
6. Você já assistiu apresentação de projeto de outras pessoas em eventos de iniciação científica e extensão ou em congressos?

Caso a resposta da questão 6 seja sim:

- 6.1 Como foi a última apresentação que assistiu em evento presencial (Antes da quarentena)?
- 6.2 Por que assistiu essa apresentação?
- 6.3 Você gostou da apresentação?
- 6.4 Quais eram os pontos FORTES da apresentação?
- 6.5 Quais foram os pontos FRACOS da apresentação?

Caso a resposta da questão 6 seja não:

- 6.1 Por que não assistiu a apresentação de outras pessoas?

7. Você acompanha algum projeto de divulgação científica nas redes sociais?

Caso a resposta da questão 7 seja sim:

- 7.1 Por que acompanha?
- 7.2 Qual é a mídia desse projeto?
- 7.3 Como conheceu o projeto?
- 7.4 Quais são os pontos fortes do projeto?

Caso a resposta da questão 7 seja não:

7.1 Por que não acompanha?

7.2 Tem algum tema que teria interesse em acompanhar em um projeto desse?

7.3 O que gostaria que tivesse nesse projeto?

Apêndice 2: Escaleta

Ato I - Apresentação

Quadro 1:

Vista superior para uma criança deitada no chão lendo quadrinhos, com outros quadrinhos espalhados, um caderno e alguns lápis

Balão 1: As histórias em quadrinhos podem fazer parte da vida das pessoas desde muito cedo

Balão 2: E por isso, muitas vezes são uma fonte de inspiração ao longo da vida

Quadro 2:

Close na menina lendo os quadrinhos, com a revista escondendo sua cara, mostrando apenas os olhos. O olhar é um pouco confuso.

Balão 3: Mas o que acontece quando o leitor percebe que tem algo faltando?

Quadro 3:

Dentro de um ônibus, a menina sentada com os quadrinhos na mão, olhando ao redor. Mostrar alguns outros passageiros no ônibus.

Balão 4: Quando olhamos para a realidade e percebemos que tudo está diferente?

Quadro 4:

Mostrar outro pôster, com vários personagens padrão, e apenas um fora do padrão, atrás dos outros.

Balão 5: Nos últimos anos, têm surgido muitos personagens fora dos padrão homem, branco, cis e heterossexual

Balão 6: Em alguns casos, esses personagens parecem que estão ali como plano de fundo, como se tentassem cumprir uma representatividade mínima nas histórias dos protagonistas de sempre.

Quadro 5:

Mostrar um pôster de um desenho simplificado da Ms. Marvel e outros heróis.

Balão 7: Mas em outros, suas histórias conseguem ser ricas e cheias de detalhes.

Balão 8: Então, o que faz essa representatividade ser ou não sinônimo de uma boa história?

Ato II - Confrontação

Quadro 6:

Mostrar o sistema solar. Tem um objeto voando como um cometa

Balão 9: Para responder essa pergunta, primeiro precisamos entender...

Balão 10: ...o que são histórias em quadrinhos?

Balão 11: ... quadrinhos e política devem se misturar?

Balão 12: ...que as histórias em quadrinhos representam? Como o design se relaciona com elas?

Quadro 7:

Close no objeto, é um herói

Balão 13: e por que a maior parte dos quadrinhos mais famosos tem tão pouca representatividade?

Quadro 8:

Pilhas de quadrinhos

Balão 14: No meio desse universo de quadrinhos populares de grandes editoras, um deles se destacou.

Quadro 9:

Close na HQ de Ms. Marvel

Balão 15: Ms. Marvel de 2014 é uma publicação que conta a história de Kamala Khan, uma adolescente americano-paquistanesa, primeira protagonista muçulmana da editora Marvel.

(Rodapé: criada pelos editores Sana Amanat e Stephen Wacker, pela escritora G. Willow Wilson e com arte de Adrian Alphona.)

Quadro 10:

Lupa em uma página de quadrinhos

Balão 16: Mas para entender como chegamos aqui...

Quadro 11:

Zoom, mostrando a retícula da página

Balão 17: ...vamos voltar um pouco na história dos quadrinhos.

Quadro 12:

Imagem reticulada de Will Eisner, sentado em sua mesa de desenho

Balão 18: ...segundo Will Eisner,

Balão 19: Eisner - Quadrinhos consistem em narrativas sequenciais, onde texto e imagem se unem.

Quadro 13:

Representações dessas primeiras páginas de quadrinhos

Balão 20: E existem registros que elas existem desde o século 19. Mas foi no século XX que elas começaram a se popularizar.

Quadro 14,15,16,:

Inserir um exemplo de cada uma das que cito.

Balão 21: Algumas satíricas

Balão 22: outras de ficção

Balão 23: e suspense

Quadro 17:

Imagem de super heróis em pose heróica

Balão 24: Mas foi com o surgimento das histórias de super heróis que elas viraram um fenômeno.

Quadro 18:

Balão 25: Uma pergunta que se houve muito atualmente entre o público conservador de quadrinhos é

Imagem de um fórum, com um avatar anônimo e com o texto: Por que vocês estão misturando quadrinhos com política? Isso aqui é ficção!"

Quadro 19:

Imagem de uma sala cheia de artistas desenhando quadrinhos

Balão 26: Bem, por muito tempo os quadrinhos foram vistos como um objeto de diversão com pouco valor cultural.

Balão 27: E os artistas, sempre acabavam limitados pelas grandes e riquíssimas editoras.

Quadro 20:

Imagem do super herói como uma marionete, sendo controlada por uma mão, mostrando que a pessoa usa um terno.

Balão 28: Entretanto, é bom pontuar que as histórias em quadrinhos são uma mídia,

Balão 29: ...e portanto tem a capacidade de manipular e impor a dominação de um determinado grupo com maior peso político ou que domine os meios de comunicação.

Quadro 21:

Mostrar uma mesa com alguns executivos usando ternos, cortados até a cabeça.

Balão 30: Portanto, quem ditava as regras, eram aqueles que controlavam as editoras.

Balão 31: Por isso, mesmo que não parecesse, as HQs representavam esse grupo dominante,

Balão 32: pro bem e pro mal.

Quadro 22:

Banca de Jornal, mostrando revistas em quadrinhos de ficção, terror na frente das de super heróis.

Balão 33: Após a segunda guerra mundial, os quadrinhos de heróis perderam a popularidade, e outros gêneros começaram a surgir.

Balão 34: E com assuntos mais sérios sendo tratados dentro dos quadrinhos, grupos conservadores começaram a se preocupar com a influência nos jovens.

Quadro 23:

Mostrar um jovem sendo fichado na polícia segurando uma revista em quadrinhos

Balão 35: E o psiquiatra, Frederic Wertham publicou "A Sedução dos Inocentes",

Balão 36: Onde associava os quadrinhos a delinquência juvenil.

Quadro 24:

Uma fogueira com quadrinhos sendo jogados e queimados

Balão 37: Então, em 1954, foi colocado em vigor, o código dos quadrinhos, para censurar e controlar o conteúdo das publicações.

Balão 38: Ou seja, os quadrinhos estavam trazendo tantos pontos realistas, de forma subjetiva ou não, a ponto de serem censurados.

Quadro 25:

Mãos rasgando "A Sedução dos Inocentes"

Balão 39: Mesmo que a publicação de Wertham tivessem dados refutáveis,

Balão 64: o estrago tinha sido feito, e várias HQs foram reformuladas

Quadro 26:

Cartaz lambe lambe em um poste de rua falando sobre uma feira underground de quadrinhos

Balão 40: Por isso, diversos artistas migraram para o cenário underground.

Quadro 27:

Fazer uma sala ampla, com várias mesas e pessoas expondo seus quadrinhos e conversando.

Balão 41: Nessa época surgiram HQs para um público adulto, levantando temáticas pesadas, quebrando tabus, retratando sexualidade, violência e críticas políticas.

Quadro 28:

Close na mulher, com a mesa sem nenhum interessado, enquanto a mesa do homem ao lado está cheia

Balão 42: Mas isso não significa que tudo se resolveu nesse cenário.

Balão 43: Nada disso.

Quadro 29:

Artista andando na feira, ao lado de um poster com uma personagem feminina hipersexualidade, e outros homens olhando para ela

Balão 44: Diversas artistas mulheres sofriam com o machismo do cenário underground.

Quadro 30:

Colocar um quadro grande, com a artista pequena e sozinha.

Então dá pra entender melhor o porquê da pouca representatividade. Mesmo no cenário underground, a maior parte dos artistas eram homens, explicando o mundo com a sua visão.

Quadro 31:

Desenho reticulado das artistas que vou citar nesse momento.

Balão 45: Então, várias artistas como, Trina Robbins, Lee Marrs, Sharon Rudahl, Pat Moodian, Aline Kominsky, juntaram-se e fundaram o coletivo Wimmen's Comix.

Quadro 32:

Capa de uma edição da Wimmen's Comix.

Balão 46: Nele, elas publicavam sobre hipersexualização das personagens e denunciavam muitos conteúdos degradantes sobre as mulheres publicados pelos artistas homens.

Balão 47: Era o corpo e comportamento feminino sob uma ótica feminina.

Balão 48: Tudo muito diferente do cenário tradicional e underground masculinos.

Quadro 33:

Imagem com os estereótipos dos quadrinhos: O Herói, a moça indefesa, o vilão.

Balão: Segundo Bourdieu, a origem da desigualdade social não vem de indivíduos ou grupos, e sim da relação entre esses grupos, que se apropriam de símbolos e suas possíveis interpretações.

Balão 49: E essa manipulação simbólica tende a ser monopolizada por grupos que têm maior influência e peso político.

Balão 50: Então se quem tem mais influência na sociedade é o homem cis branco, dá pra entender o porquê da maior parte dos super heróis que temos.

Quadro 34:

Close na personagem feminina

Balão 51: E também, dá para entender o papel das personagens femininas nesses quadrinhos...

Balão 52: Mesmo a Mulher Maravilha, que foi criada por um artista homem com influências sufragistas que recebera de sua esposa, ainda estava dentro do que os grupos dominantes esperavam de uma mulher.

Balão 53: A feminilidade, a sexualização, ser a única no meio de vários heróis homens.

Quadro 35:

Exemplos da mulher sendo salva pelo herói

Balão 54: Personagens mulheres eram em sua maioria secundárias, usadas como "mocinha indefesa", ou então eram incapacitadas a ponto de se tornarem motivação da jornada do herói masculino.

Quadro 36:

Um homem quadrinista falando, e uma fila de homens lendo quadrinhos.

Balão 55: E quando olhamos para as equipes responsáveis por esses títulos... apenas homens. E esses ainda alegam, "fazemos quadrinhos para homens brancos, que são o nosso público".

Quadro 37:

Expandir a fila, surgindo o mesmo número de mulheres lendo quadrinhos.

Balão 56: Mas na realidade, metade das pessoas que lêem quadrinhos atualmente, são mulheres. E o público negro e LGBTQ continua em sua busca por respeito, aceitação e representatividade.

Quadro 38:

Mostrar multidão de mãos em forma de punho

Balão 57: E segundo Alcott, essas causas têm sido cada vez mais reconhecidas como importantes, e o público em geral tem cobrado cada vez mais representatividade nas mídias.

Quadro 39:

Imagem de estereótipos de personagens muçulmanos e asiáticos

Balão 58: Mas de acordo com ela, a representatividade feita apenas por pessoas de grupos privilegiados, pode sofrer com vários problemas

Balão 59: falta de perspectivas diferentes, personagens rasos que não correspondem aos seus grupos reais, e até mesmo reforçar a opressão e estereótipos daqueles grupos.

Quadro 40:

Kamala em seu quarto, com os seus quadrinhos.

Balão 60: E esse ponto é muito importante quando voltamos a olhar para Ms. Marvel.

Balão 61: Essa história foi aclamada por sua representação de uma personagem muçulmana de forma respeitosa, não estereotipada.

Quadro 41:

Colocar uma mesa com vista superior, várias mãos gesticulando, com um grupo de pessoas conversando.

Balão 62: E quando vamos olhar para a equipe de roteiristas, temos duas mulheres muçulmanas, trazendo veracidade à fala, comportamento e cultura dela e de sua família.

Balão 63: E isso é inovador, quando a gente olha a representação de personagens muçulmanos ou asiáticos nas mídias estadunidenses.

Balão 64: Raramente foram escritos por pessoas que conhecessem o mínimo dessas culturas. Esses personagens são usados de forma preconceituosa e limitada, normalmente de forma vilanesca, representando uma visão política estadunidense muito forte.

Quadro 42:

Imagem de corpo inteiro de Kamala e da Ms. Marvel.

Balão 65: Já no caso de Kamala, ela é uma jovem adolescente nerd, fã de quadrinhos e dos heróis. Isso ajuda o leitor a se identificar com ela independente da cultura dele.

Balão 66: E ao olhar para o seu traje, ela usa um traje típico paquistanês, respeitando as tradições da personagem, sem estereotipar. Isso sem falar na falta da hiperssexualização.

Quadro 43:

Kamala andando na rua, enquanto duas pessoas cochicham falando sobre ela.

Balão 67: Além disso, o início de sua história como super heroína tem uma relação direta com a autoaceitação.

Balão 68: Vivendo em um país em que parte da população, e até mesmo do governo, têm posturas extremamente xenofóbicas contra a cultura do oriente e a religião islâmica, é notável que muitos jovens descendentes dessa cultura tenham dificuldade de aceitar suas origens.

Quadro 44:

Kamala com o manto de Ms Marvel, em pose heróica

Balão 69: A forma como Kamala sofre nesse processo de entender que é uma jovem americano-paquistanesa é específico e realista.

Ato III - Resolução

Quadro 45:

Pilha de quadrinhos

Balão 70: É claro, não podemos esquecer... A editora Marvel tem trazido representatividade e equipes mais inclusivas

Balão 71: Mas não podemos esquecer que isso também é uma tentativa de garantir essa parcela do mercado, que está cada vez maior.

Quadro 46:

Close em Ms. Marvel em um pôster.

Balão 72: No entanto, não podemos ignorar que quando uma editora desse porte cria uma história dessas, ajuda a naturalizar personagens e histórias mais diversas, sem estereótipos e clichês para um público geral ainda muito tradicional.

Quadro 47:

Crianças posando como a Ms Marvel do pôster.

Balão 73: E isso é só o começo.

Apêndice 3: História em Quadrinhos Completa

QUADRINHOS & diversidade

A Evolução e Influências da Representatividade
nas Publicações da Editora Marvel

ROTEIRO E ARTE

CAMILA RODRIGUES

Essa história em quadrinhos foi produzida como trabalho de conclusão do curso Comunicação Visual Design da UFRJ, intitulado "Representatividade em quadrinhos: Uma história em quadrinhos como ferramenta de divulgação científica".



© Copyright 2021 Camila Rodrigues

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial desta publicação sem a autorização prévia da autora.

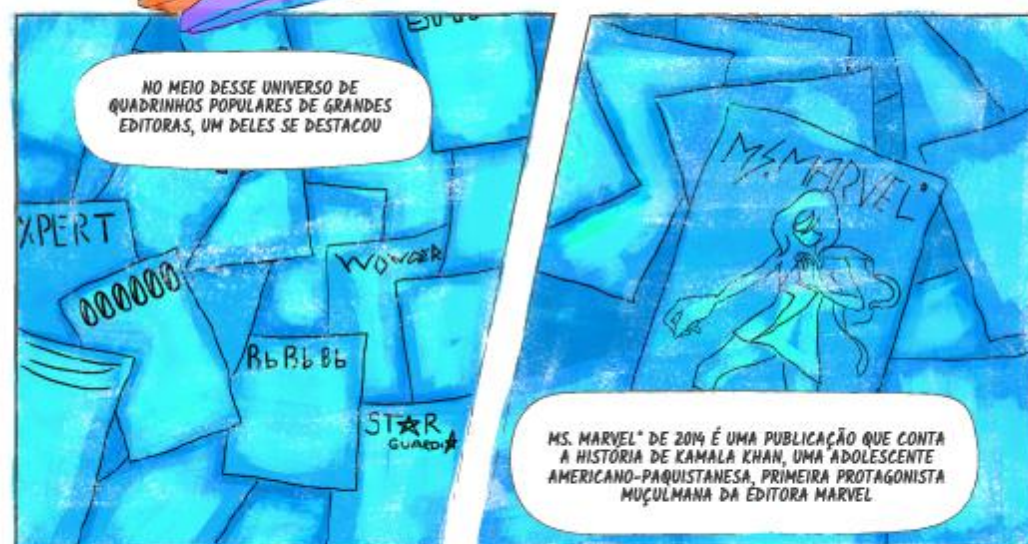
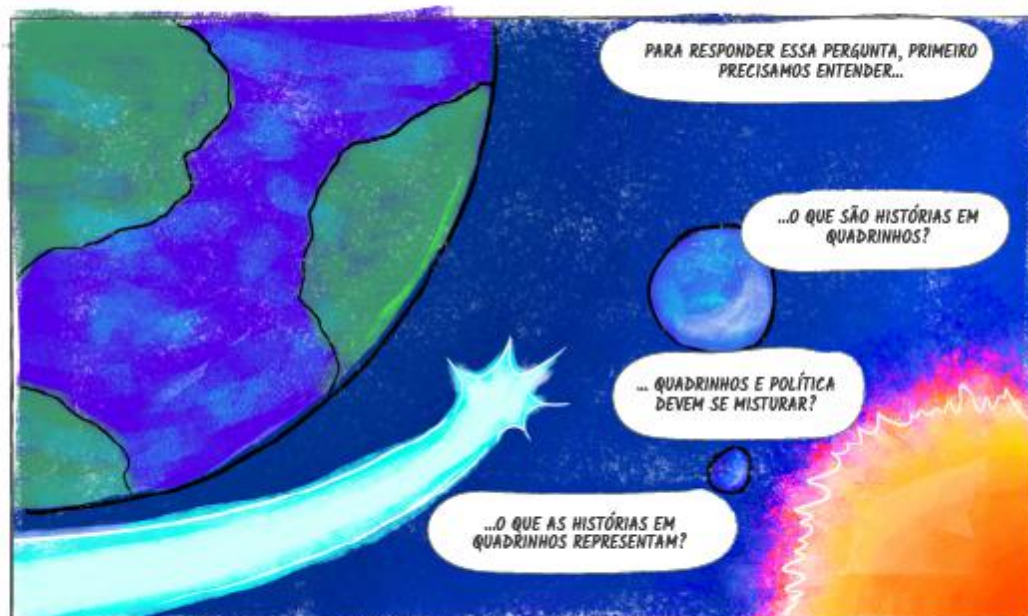
As obras citadas nesse trabalho pertencem às respectivas marcas, que possuem todos os direitos reservados:

Ms. Marvel, Homem Aranha e Thor © Copyright 2014 Marvel Comics
MAD Copyright © Copyright 1974 Warner Bros
Flash Gordon © Copyright 1934 King Features Syndicate
Dick Tracy Tribune © Copyright 1931 Content Agency
Mulher Maravilha © Copyright 1941 DC Comics

PARA MINHA VÓ NARA

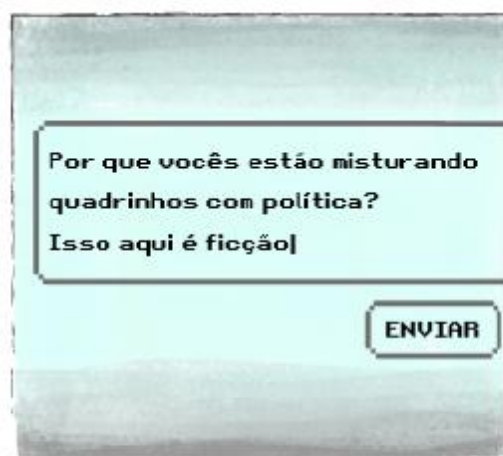


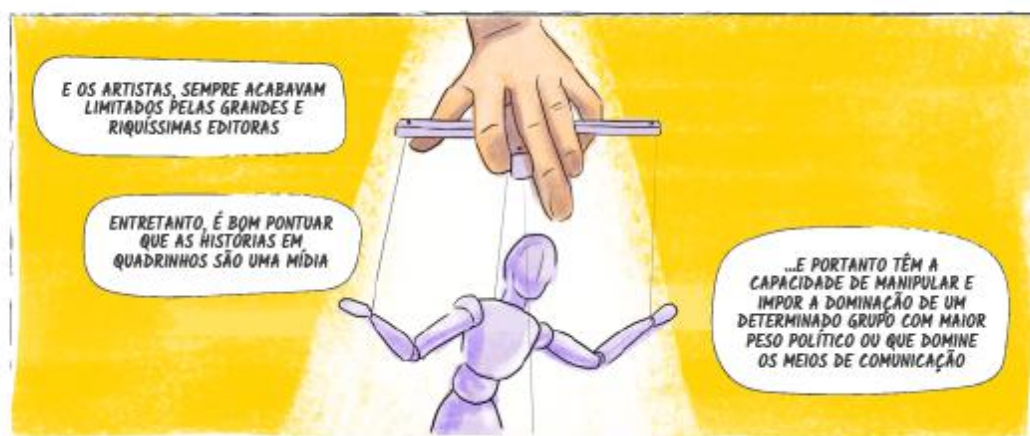




*CRIADA PELOS EDITORES SANA AMANAT E STEPHEN WACKER, PELA
ESCRITORA G. WILLOW WILSON E COM ARTE DE ADRIAN ALPHONA













*TRINA ROBBINS, LEE MARRS, SHARON RUDAHL, PAT MOODIAN, ALINE KOMINSKY











A EDITORA MARVEL TEM TRAZIDO REPRESENTATIVIDADE E EQUIPES MAIS INCLUSIVAS AOS POUCOS



MAS NÃO PODEMOS ESQUECER QUE ISSO TAMBÉM É UMA TENTATIVA DE GARANTIR ESSA PARCELA DO MERCADO, QUE ESTÁ CADA VEZ MAIOR



NO ENTANTO, NÃO PODEMOS IGNORAR QUE QUANDO UMA EDITORA DESSE PORTE CRIA UMA HISTÓRIA DESSAS, AJUDA A NATURALIZAR PERSONAGENS E HISTÓRIAS MAIS DIVERSAS, SEM ESTEREÓTIPOS E CLICHÊS PARA UM PÚBLICO GERAL AINDA MUITO TRADICIONAL



E ISSO É SÓ O COMEÇO.

